

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

SUCESSO DE ARCADE TRIUNFA NO MICRO

TÍTULO: «Blasteroids»
MÁQUINA: Spectrum

ASTEROIDS (com s, não confundir com o espanhol Afteroids) foi um dos grandes sucessos de arcade (é-o ainda, apanhe alguém a máquina com o jogo). O jogador veste a pele de um piloto de uma pequena nave que, no meio do espaço (onde é que fica o meio do dito?) tenta destruir asteróides (daí o nome do jogo) que «joram» de todas as direcções. Blasteroids, agora surgido, continua a história.

Editado pela Image Works com a Teque a responsabilizar-se pela programação, Blasteroids chega ao Spectrum após um percurso de sucesso nas máquinas de mais memória e bits. Agora, no pequeno 48K, continua a manter sua uma fatia de glória. Mesmo que alguma da cor tenha desaparecido.

Blasteroids põe o jogador a bordo de uma nave tal e qual a esperada por quem conhecia Asteroids. E a missão é uma: disparar sobre os asteróides que passam, abrindo-os em miríades de pedaços que é necessário continuar a alvejar

até que desapareçam do negro do espaço. Tal e qual como em Asteroids.

Claro, Blasteroids tem coisas novas para apresentar. É assim como uma espécie de Asteroids recauchutado com uma nova técnica de fixação de camadas de borracha. Assim, em vez do negrume habitual temos agora uma fatia de um planeta surgindo num canto do «écran». O que sempre cria ambiente. Os gráficos velhinhos são agora coisa fresca, cheia, com cor (mesmo no Spectrum) e forma que ultrapassa as linhas da primeira versão.

A nave, no entanto, é a surpresa maior deste Blasteroids. Agora há três naves à disposição do jogador, todas ao alcance de uma simples pressão de teclas. Desde uma nave pequena, que cabe nas mais pequenas frestas (entre asteróides) mas é algo vulnerável, até ao veículo de grandes dimensões que quase parece uma escavadora do espaço as opções estão em aberto. Há que saber escolher o aparelho para cada momento da acção.

No espaço, há também naves ao serviço do inimigo. Há que destruí-las para conseguir recuperar o controlo de diversos sectores invadidos pelos asteróides. É esta viagem de autêntico



«tiro neles» espacial que é proposta ao jogador. Com, claro, bónus para os mais rápidos no gatilho e nas curvas.

Símbolos vários deixados no espaço representam funções importantes para a manutenção do estado de «saúde» das naves. Há que recolher o mais possível. E, na fase final de cada sector, destruir um monstro maior que os restantes. Tal e qual como o hábito e a regra impõem.

Blasteroids é uma conversão eficaz, capaz de aceitar dois jogadores numa disputa interes-

sante e só pedindo uma coisa a ambos: paciência. De facto, a lentidão relativa a que o jogo se desenvolve pode ser um factor de peso na desistência dos jogadores mais apressados. Quem souber conviver em bons termos com esse relativo «defeito» pode esperar horas de um divertimento sem igual.

Género: Acção
Gráficos (1-10):7
Dificuldade (1-10):8
Conselho: Obrigatório

NINJA EM TROTINETA É FRACO MAS ALEGRA

TÍTULO: «Ninja Scooter Simulator»
MÁQUINA: Spectrum

EDIÇÃO da Sysoft com a programação entregue à Vectorsoft, datado de 1988, Ninja Scooter Simulator volta a rodar nos micros, tudo graças aos piratas nacionais (perdoai-lhes Senhor, eles não sabem o que fazem) que copiam a oito sem saberem bem o que fazem. Será que a legislação capaz de pôr cobro a isto não chega? Ou será que alguém está interessado nesta situação?...

Feita a queixa, voltemos a este Ninja motorizado (ou trotinetado, que a coisa parece ser uma dita cuja) que os programadores nos tentam impingir. O «écran» de abertura, coisa fraca a puxar pró «feito à pressa» é já revelador do que nos espera. Mas é só uma vez lá dentro que o jogador se apercebe de que de ninjas nem rasto há nos bytes de programação. Claro...

Com gráficos que já viram melhores dias, movimento que também não está nos melhores

momentos e outros defeitos do género, Ninja Scooter Simulator é uma cópia barata de um outro jogo antigo, Metrocross, que, se vocês se lembram, levava o jogador de corrida, da esquerda para a direita, por um percurso cheio de obstáculos.

Neste émulo que emula mal, tudo se passa como em Metrocross (que, sabe-se, não foi o sucesso que os programadores esperavam). Com o tempo limite para cada secção o «trotinista» tem que dar ao pé com toda a força se quer chegar ao fim do jogo. E como a vida é feita de altos e baixos, aqui há que cumprila à risca. Rampas para subir, obstáculos a evitar, objectos a recolher (algum dão tempo extra, outros permitem ganhar velocidade extra), há de tudo em Ninja Scooter Simulator. De tudo menos ninjas.

Apesar de tudo o que se disse, Ninja Scooter Simulator pode ser entretenimento para algu-



mas horas. É pouco crível que quem conhece Metrocross queira esta cópia mais fraca, mas a hipótese está sempre em aberto. Ele há gostos para tudo...

Género: Acção
Gráficos (1-1):6
Dificuldade (1-10):6
Conselho: Ver antes de comprar

AVENTURA EM PLATAFORMAS NÃO REVELA SEGREDOS

TÍTULO: «Death Talker»
MÁQUINA: Spectrum

É da Code Masters (ou Code-masters) e não é um simulador. O que é então? Bem, é uma cópia pobre de coisas como, por exemplo, *Soldier of Fortune*. O título é *Death Talker*, a assinatura do programador lê-se: Tony Wariner.

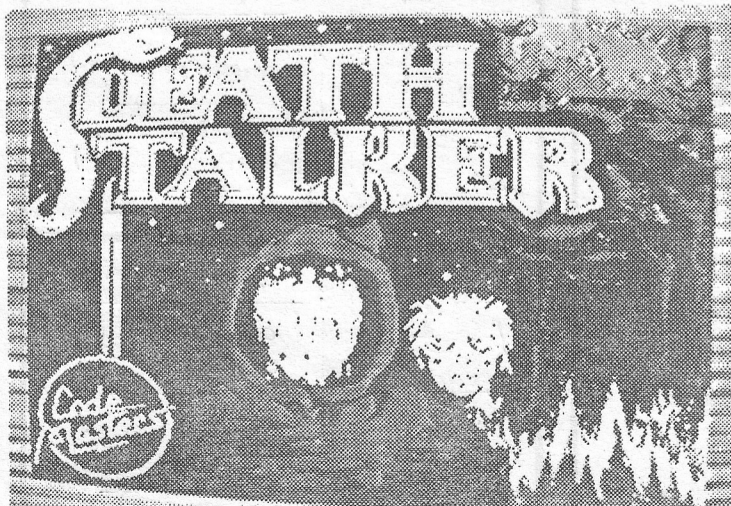
O «écran» de abertura é bom quando se sabe que é a Code Masters a editora. Como sempre, esta editora não navega em mui altas ondas, embora o apuro da qualidade tenha sido constante (com algumas quebras nos últimos meses).

Uma vez no «menu» descobre-se que a música de David Whitaker continua a ser a preferida dos Oliver Twins, gémeos codemasterianos. A produção foi entregue à TAG Computer Games, um nome já associado ao dos mestres do código. E garantem os patrocinadores do todo, «lutas de espadachins, poções mágicas... toneladas de armas, portas e passagens secretas» esperam o jogador. Tudo catalogado de «excelente».

Claro, os rapazes da publicidade são uns exagerados. Algo que o jogador descobre ao virar da esquina (ou melhor, quando avançar para o jogo), ao deparar com uma monocromia assustadora, gráficos algo confusos (é verdade) e um movimento que já viu melhores dias.

Apesar de tudo isto, *Death Talker* consegue prender, supõe-se que por algumas boas horas. E como até nem parece ser mais difícil de jogar que *Soldier of Fortune*, é provável que alguns apostem neste parceiro pobre para tirarem o dedo de miséria, levando *Death Talker* até ao fim.

Recolha de objectos, resolução de enigmas, tudo numa solução já muito vista mas sempre apelando à fantasia do jogador, eis o que este produto Code Masters oferece. Por vezes, é difícil realizar qualquer destas acções, devido ao pouco apuro gráfico demonstrado pelo programador, mas a verdade é que a lógica presente nas acções para que o jogador é solicitado contribui para que algum tempo se gaste



naquele «só mais uma tentativa», que por vezes nos faz ficar ante um jogo de fraca qualidade.

Se gosta do género, já acabou *Soldier of Fortune* ou desistiu de chegar ao fim nesse interessante título, *Death Talker* pode ser o jogo para si. Prepare os olhos para uma difícil pesquisa do «écran», prepare papel e caneta para desenhar um

mapa e avance em frente. Mas não diga que não o avisaram.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 6
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: Veja antes de comprar

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — READ HEAT
- 2.º — RENEGADE
- 3.º — CRAZY CARS
- 4.º — THE RUNNING MAN
- 5.º — 3 D POOL
- 6.º — SCORE 3020
- 7.º — PAC-LAND
- 8.º — TWIN TURBO V 8
- 9.º — STORM LORD
- 10.º — THUNDER PLADE

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

OS VOSSOS PROGRAMAS

ESTA semana há mais «Os Vossos Programas». Depois de no sábado passado termos apresentado o trabalho de um leitor de Castelo Branco, a viagem é desta vez até Faro, onde Carlos Baía e Paulo Marques andaram a preparar um jogo de basquetebol a que chamaram, muito justamente, Basket. Jogo de estratégia em que o jogador controla uma equipa de basquetebol que deve levar desde a Taça de Portugal até às europeias, Basket começou por ser uma brincadeira de programação dos autores e acabou por crescer, crescer, tornando-se um jogo a sério que qualquer apaixonado pelo desporto da bola e cesto, por certo, não desdenhará ter ao lado de outros simuladores estratégicos do género. E, razão de sobejo, Basket é, que se saiba, o único que gira em torno de um desporto que não é rei. Claro, os mais avisados já estarão a remoer que ele há um de boxe, mas isso é outra história. Aqui é um caso de ter ou não ter uma bola para jogar.

Voltando a Basket, o jogo é simples de jogar, seguindo o figurino já habitual neste tipo de simulações. O jogador tem ao seu dispor uma série de opções que deve utilizar de forma a levar a sua equipa para o topo da tabela classificativa. Há que delinear a estratégia de forma a conseguir vencer os jogos.

Saber escolher e colocar os jogadores parece ser o ponto fulcral de Basket. Para isso há que saber ler os quadros que nos indicam a habilidade, forma, altura, posição, idade e valor de cada basquetebolista. Há ainda uma série de dados que convém consultar.

Por aquilo que foi possível perceber ao testar Basket, tudo corre muito afinadinho. Um problema na versão, que os autores enviaram para o Poço, foi solucionado mesmo antes de por aqui se dar com o gato, sinal de que Carlos Baía e Paulo Marques não ficaram a dormir e estão a testar todos os pontos do jogo. Um bom sinal.

Basket funciona muito como outros jogos do género. É, isso é um facto, algo mais lento do que coisas chegadas de além-fronteiras, mas isso não pode surpreender ninguém: basta fazer Break e descobre-se o Basic que os programadores utilizaram. Aqui, talvez fosse uma boa ideia, para acelerar um pouco as coisas, passar tudo por um compilador, uma daquelas coisas muito utilitárias que transformam o passo de caracol do Basic numa acelerada aproximação do Código Máquina. De qualquer modo, que ninguém esmoreça por Basket ser em Basic. Ele há por aí muita coisa nesta linguagem que pede meças a exercícios em CM.

Por outro lado, é óptimo que qualquer jogador possa espreitar

o Basic do jogo. Assim os que se sentem à vontade no meio de muitos palavrões de comando podem sempre procurar pontos-chaves e alterar valores, de forma a ganharem, se não o jogo, pelo menos mais alguma prática de Basic. E quem começa, bem que pode aprender muita coisa, tentando perceber como é que os autores traçaram o jogo.

Resumindo: Basket é bom. E está todo em português, o que só pode ser óptimo. Algo que pode causar problemas na pretendida comercialização lá fora (é melhor esquecerem esse ponto, caros autores), mas que pode abrir perspectivas por cá. Embora, sinceramente, não se saiba

quem vos pode comprar a obra. De qualquer modo informem-se junto de algumas «software houses» portuguesas e, por favor, salvaguardem os vossos direitos. Começa a ser tempo de os portugueses perceberem que é necessário pagar (pagar a sério) por horas e horas de queimar pestanas. O que deve ter sido o caso em Basket.

Como é provável que, mesmo sem uma distribuidora interessada no jogo, alguns leitores procurem ter uma cópia, aqui fica a indicação de que a morada de contacto com os autores é: Rua Dr. Cândido Guerreiro, 25-3.º, 8000 Faro, ao cuidado de Carlos Jorge Baía. E pronto. Vejam as imagens.

BASKET

PROGRAMADO POR CARLOS BAIA
PAULO MARQUES

COM CAMPEONATO, TAÇA, PLAY-OFF'S
E COMPETICOES EUROPEIAS

CARREGUE A CASSETTE ORIGINAL

Veio de Faro, é todo em português (percebe-se) e foi programado pelos leitores Carlos Baía e Paulo Marques. Com campeonato, taça e competições europeias, é o primeiro jogo de estratégia de basquetebol que chega ao Poço. Só por isso já vale a pena jogá-lo

```

300) TAB VAL "30"-LEN STR$ IT (F
395) IF L=-COS PI AND KL=VAL "1
1" THEN PRINT AT VAL "11", VAL "8
1" "ELIMINATORIA": IF KL=VAL "1
1" THEN LET KL=VAL "12"
396 IF L=-COS PI AND KL=VAL "1
6" THEN PRINT AT VAL "16", VAL "9
1" "ELIMINATORIA": IF KL=VAL "16
1" THEN LET KL=VAL "17"
397 IF L=-COS PI AND KL=VAL "1
9" THEN PRINT AT VAL "19", VAL "1
3" "ELIMINATORIA": IF KL=VAL "19" THEN
LET KL=VAL "20"
398 IF CE>SIN PI AND L=SIN PI T
HEN PRINT AT VAL "4", SIN PI, "
399 IF CE>SIN PI AND L=-COS PI
THEN PRINT AT INT PI, SIN PI, "
400 IF CE>SIN PI THEN FOR F=-CO
S PI TO X+COS PI: IF L=-COS PI T
HEN IF F=VAL "9" OR F=VAL "13" O
R F=VAL "15" THEN PRINT
401 IF L=SIN PI THEN IF G=-COS
SCROLL?
    
```

Todo em Basic, Basket abre-se para o jogador interessado em estudar a sua mecânica ou o desesperado que quer ganhar todos os jogos mesmo que mexendo com as variáveis do sistema. Pensando bem, Basket não é só um jogo, é também uma longa lição de linguagem de programação

GUIMARAES

HABILIDADE	----	4
FORMA	----	5
ALTURA	----	1.99
POSICAO	----	POSTE
IDADE	----	19 ANOS
VALOR	----	1350 CONTOS
N-JOGOS	----	0
TEMPO EM CAMPO	--	0 minutos
TOTAL DE PONTOS	-	0
MEDIA DE PONTOS	-	0
CONTRATO	----	1 ANO
LESAO	----	O.K.

Sem floreados, utilizando o tipo de letra residente na memória do computador, Basket funciona como os seus parceiros de estratégia futebolística. Há que preparar o terreno sabendo escolher os jogadores. Depois é tudo uma questão de marcar mais pontos no cesto do adversário

Linha a linha...

«LINHAS...» curtas esta semana, mas com coisas que podem interessar a muita gente. Por exemplo, quem se lembra do problema do leitor Jorge Fonseca, que necessitava de um processador de texto capaz de fazer os estranhos sinais gráficos da língua portuguesa? Ninguém? Pois o leitor Luís F. R. Pires, da Rua Dr. António Ribeiro Santos, lt. G-3.º esq. — 1300 Lisboa não se esqueceu...

Este leitor fez chegar a Jorge Fonseca (o obrigado de «A Capital» pela preocupação) informação sobre a capacidade do *Tasword II* (bem se suspeitava aqui no Poço) para fazer tal operação. Ao mesmo tempo este leitor fez chegar aqui ao Poço uma carta escrita com o dito utilitário (vamos lá a ver como é que fica na impressão no jornal) bem como um quadro que explica muita coisa. Espreitem tudo...

Lisboa, 05 de Julho de 1989

Dr. JOAQUIM ANDRADE

La linha CAPITAL de 05 de Junho p.p. e apelo relativo a possibilidade de escrever palavras com aqueles caracteres especiais da língua portuguesa, como os "ã", "õ", "ç", etc.

Bom bem, o *TASWORD II* permite a redifinição de todos os caracteres já que podemos fazer "poke" em todas as localizações ocupadas pelo "character set", seja de 64 por linha, seja de 96.

O "character set" de 64pt está situado a partir da posição 0100 da memória até à 0200, e o de 96 opt. desde 0090 até 0185.

Quanto um exemplo aplicado ao "character set" de 64 opt. onde se pode ter:

- Na coluna da esquerda os "s" que se devem "pokear" na posição de memória que vem indicada na coluna da direita.
- Na coluna do meio aparece, ampliado, o desenho da letra que se obtém.
- Na coluna da direita, como digo, vem a posição de memória que deve ser "pokeada".

O problema, e não quero ser amigo da onça, é que as impressoras profissionais não reconhecem estas alterações; só uma *TIRES 1000* ou uma *SELWONER 6P-505*; a menos que a sua impressora permita a redifinição de caracteres na própria ROM.

De qualquer forma, na esperança de que sirvam de ajuda para algum, resolvi enviar estas dicas.

Com mais, saudações "nanoinformáticas",

Luís F.R. Pires

P.S. Estas linhas foram (mal)descrietas com o *TASWORD II* tendo já deraniado os caracteres portugueses. Desculpe a pouca clareza do texto - fits já em mau estado.

Máquinas de escrever

Depois de um processador de texto, só mesmo uma máquina de escrever. E essa a razão da carta de Pedro Damázio, da Quinta Princesa, lt. 12 CD, 3.º d.º, Cruz de Pau — 2840 Amora. Um leitor que quer trocar correspondência com outros leitores. Os mais apressados em trocar ideias podem mesmo telefonar-lhe para 2247279. Por ora fiquem com a carta de Pedro e o programa que ele envia.

TECLA "8" (em GRATIN)	
CODE 128	(é)
GRAF + "1"	(ó)
CODE 130	(ç)
GRAF + "2"	(ú)
CODE 131	(á)
GRAF + "3"	(v)
CODE 132	(r)
GRAF + "4"	(ã)
CODE 133	(õ)
GRAF + "5"	(ç)
CODE 134	(º)
GRAF + "6"	(õ)
CODE 135	(õ)
GRAF + "7"	(ê)
CODE 136	(ê)
GRAF + ↑ (curser p/ cima)	(ê)
CODE 137	(ç)
GRAF + ↓ (curser p/ baixo)	(ç)
CODE 139	(ã)
GRAF + ← (curser p/ esquerda)	(ã)

Este programa permite imprimir um texto no visor como se fosse uma máquina de escrever, ou seja, caracter por caracter, com um cursor (quadrado negro) a comandar.

Quem quiser mudar o texto, pode muito bem fazê-lo. É só «editar» a linha 30 e mudar o conteúdo da variável a \$.

Queriu ainda dizer que este programa foi inventado por um amigo meu, e eu apenas o copieei. Vamos ao programa...

```

10 REM Máquina de escrever —
De Danilo Barreto — Copiado
por Pedro Damázio
20 BORDER 1: PAPER 1: INK 7:
CLS
30 LET a $ = "Parabéns à
Capital e monstruosos
cumprimentos aos meus
amigos monstros das
masmorras, e parabéns ao
Come Papel por não ter
apanhado ainda uma
indigestão."
40 LET a = LEN a $: LET c = 0:
LET d = 0: CLS
50 FOR b = 1 TO a
60 BEEP .1, 20: IF d = 32 THEN
LET c = c + 1: LET d = 0
70 PRINT AT c, d, a $(b); " "
80 LET d = d + 1: NEXT b
    
```

NOTA: Na linha 70, o quadrado negro que está entre aspas, é feito com um espaço em cor inversa (vocês já devem saber como se faz).

Insecto e queda

O leitor José Manuel Fernandes Pires Gago, da Rua Lopo Soares de Albergaria, 2-1-2.º, Qta. da Lomba — 2830 Barreiro, meteu três pequenos programas numa carta (os dois do título e uma tabuada) e enviou tudo para o Poço. Ei-los aqui em jeito de cerimónia de encerramento do dia. Até breve.

```

1 REM Insecto
2 REM por José Gago
3 CLS: BEEP 1, 0
4 PAPER 0: BORDER 0: INK 7
5 PRINT "Está quase."
10 PRINT AT 10, 15: "000"
15 FOR L = 1 TO 10
17 NEXT L
20 PRINT AT 9, 15; ")))"
25 FOR M = 1 TO 10
27 NEXT M
30 PRINT AT 11, 15; ")))"
    
```

```

40 PRINT AT 10; 18; "<@"
41 BEEP .1, 7: PAUSE 100
45 CLS
46 PRINT "Só falta um pouco"
50 PRINT AT 10, 19: "000"
60 FOR L = 1 TO 10
70 NEXT L
80 PRINT AT 9, 19; ")))"
90 FOR M = 1 TO 10
100 NEXT
110 PRINT AT 11, 19; ")))"
120 PRINT AT 10, 22; "<@"
121 BEEP .1, 6: PAUSE 100
125 CLS
126 PRINT "CATCHA (já está)"
130 PRINT AT 10, 23: "000"
140 FOR L = 1 TO 10
150 NEXT L
160 PRINT AT 9, 23; ")))"
170 FOR M = 1 TO 10
180 NEXT M
190 PRINT AT 11, 23; ")))"
200 PRINT AT 10, 26; "<"
210 BEEP .1, 5: PAUSE 100
220 RUN 4
230 SAVE "INSECTO" LINE0
    
```

```

PROGRAMAS
10 REM QUEDA
20 FOR n = 29 TO 10 STEP - 1
30 BEEP .015, n
40 NEXT n
    
```

```

***
5 REM Você sabe tabuada?
10 PRINT "Oi. Qual é o seu nome?"
20 INPUT A $
30 CLS
40 PRINT "Ola,; A$; ", "Eu tenho algumas perguntas para você."
50 PAUSE 200
60 CLS
70 LET N = INT (RND * 12) + 1
80 PRINT "Quanto é"; N; "vezes 9?"
90 INPUT A
100 IF A = N * 9 THEN GO TO 150
110 CLS
120 PRINT A; "?.?"
130 PRINT "Tente outra vez!"
140 GO TO 80
150 PRINT "Muito bem,; A $; ", "Aqui vai mais uma:"
160 PAUSE 150
170 GO TO 60
    
```

NOTA: Para outro número da tabuada, basta mudar o número 9 da Linha 80 e da 100!

Pokes & Dicas

LE há gente que raramente se debruça sobre a secção de «Jogos de Guerra» e, depois, pergunta para o «Pokes & Dicas» que teclas deve usar para mover o submarino de *Silent Service*. Pois esta semana as teclas aparecem aqui, tudo graças ao trabalho de um leitor da Damaia. Mas há mais coisas boas para descobrir, por isso vamos já de corrida para aquilo que nos traz aqui.

Captain Blood

É do Nuno Manuel Aleixo Pereira, da Rua Catarina Eufémia, 2-1.º, dt.º, Damaia, 2700 Amadora, a dica sobre o painel de comandos do jogo *Captain Blood*. Uma informação que se repete para lançar os mais atrasados na aventura espacial por mundos outros, em busca das cópias do herói.

Do Nuno, também, chegou ao Poço a lista completa das teclas de *Silent Service* (eu não vos disse? — JA) e, ainda, um quadro que explica alguma coisa sobre o jogo *PHM Pegasus* (o barco, não o cavalo). Na mesma carta este leitor aproveitou ainda para meter umas dicas curtas e deixar algumas perguntas no ar. Será que alguém o pode ajudar?

Em *Captain Blood* os comandos são os seguintes:

- 1 — Eliminar o ser que foi teletransportado para a nossa nave.
- 2 — Teletransportar seres (só quando se encontrar com eles, claro!).
- 3 — «Save».
- 4 — Faz aparecer o planeta (para o caso de se querer seguir a superfície).
- 5 — Mostra a galáxia (onde podemos escolher o «sítio» para onde queremos ir).
- 6 — Depois de escolhido o sítio carregue aqui e entrará no hiperespaço (velocidade da luz) e o computador de bordo levá-lo-á ao sítio escolhido, através das coordenadas.
- 7 — Ir à superfície de um planeta.
- 8 — Destruir o planeta.
- 9 — Ver a superfície em «scroll» para detectar bases inimigas.
- 10 — Carregando aqui volta ao sítio do qual se teletransportou para a nave-mãe; volta ao sítio onde deixou o alienígena.

Quando encontrar um alienígena leve o «dedo» até à barra onde estão uns símbolos (não as barras que estão juntas!) e passar com o «dedo» sobre cada uma (da esquerda para a direita) e perceberá a mensagem. Para passar à frase seguinte, carregue na «boca» que se mexe. Para comunicar com os seres, leve o «dedo» até aos diferentes símbolos das duas colunas e carregue em FIRE. Para depois transmitir a sua mensagem carregue na «boca».

Para não ter que andar muito tempo (no vale) à procura dos alienígenas, quando estiver a voar (no planeta) carregue em ENTER e o computador, se detectar qualquer forma de vida, leva-o imediatamente ao local, onde pode trocar informações.

O objectivo deste magnífico jogo (vejam a versão para o 128K) é eliminar 5 cópias do Capitão Blood que, por acidente, o seu pai construiu, mas o pior é que estas cópias, ao contrário do original, escolheram o caminho do mal...

Para *PHM Pegasus* (ver gravura), cada letra indica uma função:

- A — Canhão e quantidade de projectéis.
- B — Despista mísseis e a quantidade
- C — Mísseis de curto alcance
- D — Mísseis guiados por radar de longo alcance
- E — Aviso de inimigos próximos ou mísseis
- F — Quantidade de combustível
- G — Rotações
- H — Velocidade
- I — Bússola
- J — Alcance do radar
- L — Terra próxima
- M — Estragos do nosso barco
- N — Alvo escolhido
- O — O nosso barco

PHM PEGASUS — Teclas:

Q — Acelerar; A — Abrandar; O/P — Direcção; K — Aumentar velocidade; L — Diminuir velocidade; X — Pausa; R — Alcance do radar; T — Escolher alvo SPACE-FIRE; 6/7/8/9 — Armas; V — Mapa.

No «screen» do mapa as teclas 6/7/8/9 correspondem, respectivamente: HYDROFOIL, CARGO SHIP, HELICOPTER 1, HELICOPTER 2.

Ainda neste «screen», para piloto automático fazer o seguinte: Carregar em 6 e aparece um cursor, com as teclas Q, A, O, P, põ-lo onde quiser que o nosso barco vá ter, depois carregue em SPACE. No CARGO SHIP e nos HELICOPTERS, proceder da mesma forma.

Dicas curtas há, também, já de seguida, algumas:

PARIS-DAKAR — O objectivo é seguir as direcções escritas no livro de rotas. Para reparar os estragos é preciso parar junto a um conjunto de 3 bombas de gasolina.

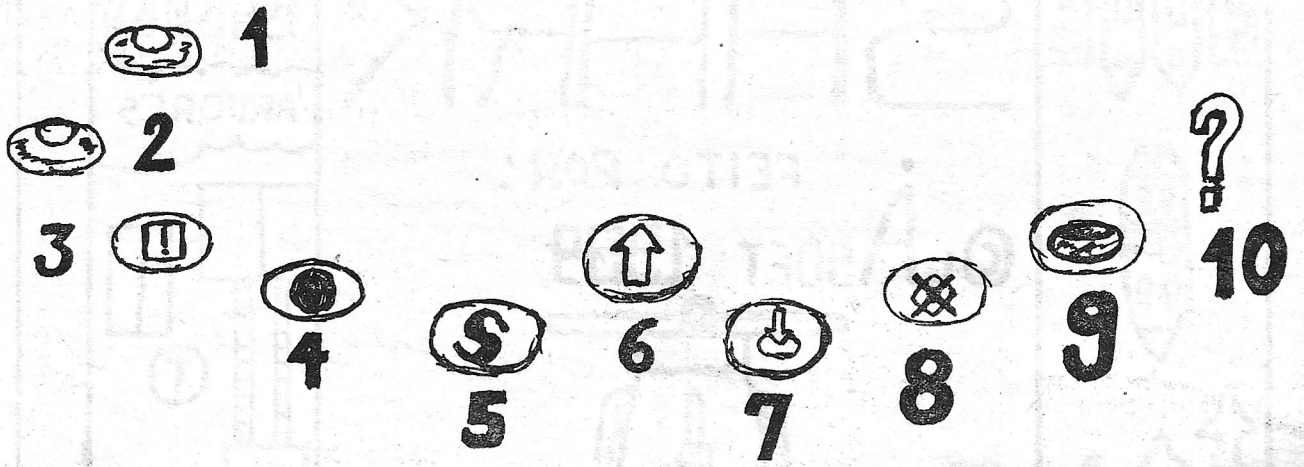
WELLS & FARGO — Carregar, simultaneamente, quando estiver a jogar, nas teclas W/E/L/S/SPACE/F/A/R/I/G/O ENTER e verá que o jogo pausa, carregue em FIRE e continuará o jogo com vidas infinitas.

EL PODER OSCURO — As teclas 1, 2, 3, servem para que de dentro do robô saia uma nave e dessa nave saia um homem que pode andar pelas partes mais estreitas.

NAVY MOVES (PARTE 2) — Código de acesso 63723.SPACE muda a arma (metralhadora ou lança-chamas).

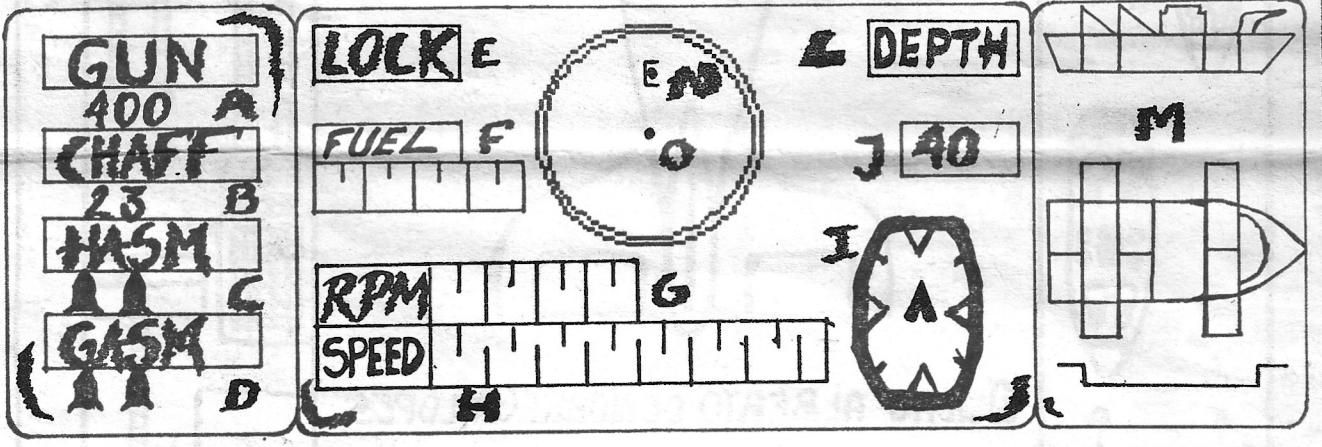
CAPTAIN

BLOOD



```

PPPPPPP HH HH MMM MMM
PPPPPPP HH HH MM MM MM
PPPPPPP HH HH MM MM MM
PPPPPPP HHHHHHHH MM M MM
PPPPPPP HHHHHHHH MM MM
PP HH HH MM MM
PP HH HH MM MM
PP HH HH MM MM
    
```



DRAGON NINJA — Quando o computador pedir o primeiro nível carregue em PLAY e quando aparecer LOADING pare o gravador e procure o último nível à frente do bloco que indica em que nível estão.

SABRINA — Às magricelas dar bofetadas; às gordas dar pontapés; aos homens dar encontrões com as... vocês percebem!! Para dar pontapés às bombas coloque-se mesmo em cima delas e chute.

4x4 — Quando for equipar o seu carro, compre primeiro pneus, depois gasolina, óleo, o mapa e as ferramentas. Isto porque são os mais precisos durante o percurso. Quando o jipe entrar na água, meta a primeira mudança porque tem mais força. Antes do rio há sempre uma pedra, se passar por cima dela o jipe dá um salto (até sai do «écran») e vai parar ao outro lado, mas não faça isto muitas vezes porque os pneus furam-se. Quando aparecer o «screen» onde tem que arranjar o carro, leve a seta até aos diversos símbolos de avarias e aparecerá o material necessário ao arranjo. Atenção à gasolina e cuidado com os cactos.

Este jogo torna-se mais interessante em modo de 128K, porque evita, cada vez que há uma avaria, ter de carregar o bloco, além do som que é melhor!

TECHNOCOP — A tecla SPACE serve para usar 3 bombas que limpam o «écran» (na estrada). Dentro dos apartamentos a tecla SPACE serve para mudar a arma: pistola ou rede. Estas armas usam-se conforme as ordens dadas: matar ou prender.

SILENT SERVICE — Teclas:

- 1 — Parar motores
- 2 — Avançar a um terço da velocidade
- 3 — Avançar a dois terços da velocidade
- 4 — Avançar a velocidade de cruzeiro
- 5 — Avançar a velocidade máxima
- R — Marcha à ré
- 9 — Esquerda (aplica-se ao periscópio e ao comandante)
- O — Direita (aplica-se ao periscópio e ao comandante)

- W — Pausa
- Y — Emergir (no modo de mapa, estabilizando profundidade com ENTER)
- H — Imergir (no modo de mapa, estabilizando profundidade com ENTER)
- D — Imergir (noutro modo)
- S — Emergir (noutro modo)
- P — Subir/descer periscópio
- I — Identificação de inimigos (no modo de periscópio)
- T — Disparar torpedos
- G — Disparar canhão (só à superfície)
- J — Diminuir alcance do canhão
- K — Aumentar alcance do canhão
- N — Escala normal de tempo
- F — Alterar escala de tempo
- C — Leme para a esquerda (carregar duas vezes para pôr o leme totalmente à esquerda, ENTER para endireitar)
- V — Leme para a direita (carregar duas vezes para pôr o leme totalmente à direita, ENTER para endireitar)
- Z — Aumentar escala do mapa
- X — Diminuir escala do mapa
- M — Escolha de «écrans» (conforme a posição do comandante)

- CAPS SHIFT + 1 — Mapa
- CAPS SHIFT + 2 — Ponte (só à superfície)
- CAPS SHIFT + 3 — Periscópio
- CAPS SHIFT + 4 — Painel de instrumentos
- CAPS SHIFT + 5 — Relatório de avarias
- CAPS SHIFT + 6 — Diário de bordo
- CAPS SHIFT + 8 — «Menu» de jogo

>= — Esvaziar reservatórios de emergência (CAPS SHIFT + E)

? — Soltar óleo a fim de simular a destruição do submarino

A — Introduzir estimativa de ângulo para compensação dos torpedos. Usar esquerda/direita.

(Continua na página seguinte)

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

(Continuação da página anterior)

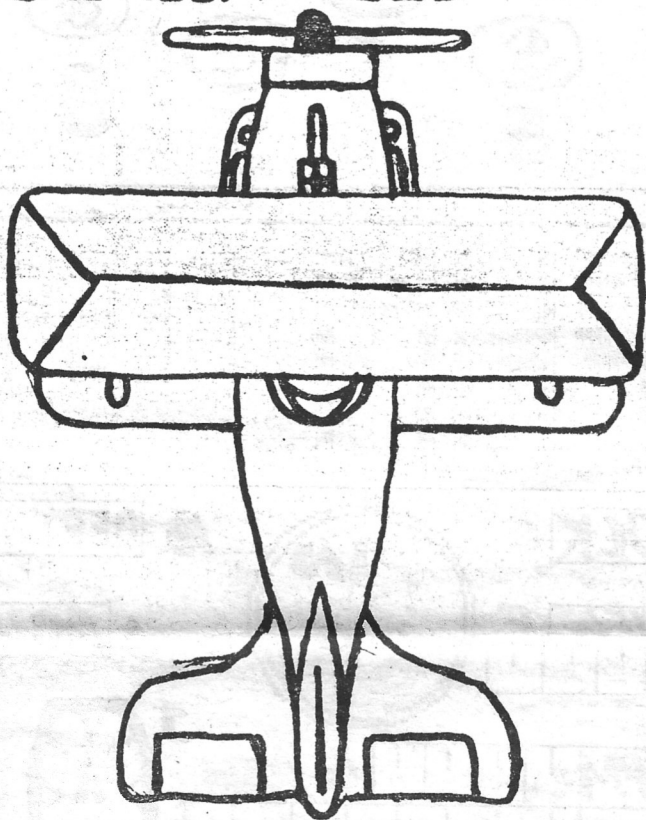
FIM DE NIVEL

FIN DE NIVEL

FLYING SHARK

FEITO POR:

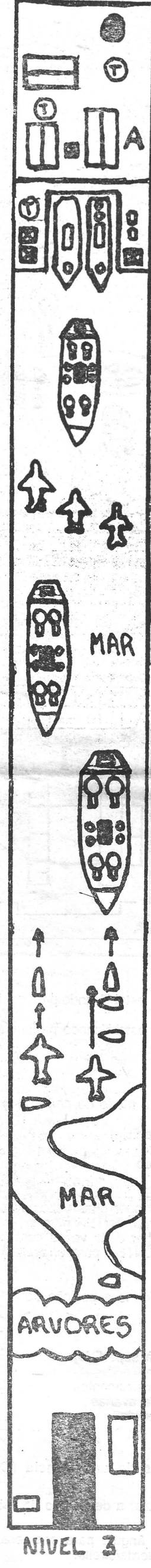
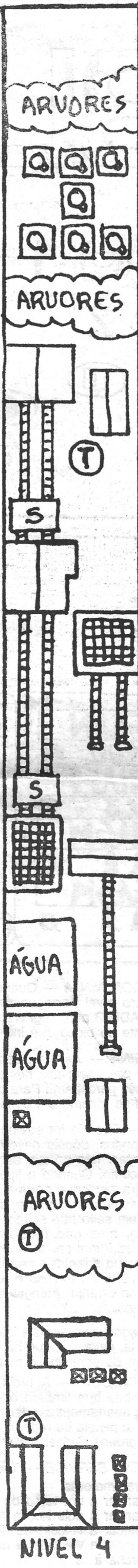
© A SOFT 1989



© JOAO ALBERTO DE NÓBREGA LOPES

LEGENDA

	LAMINHO DE FERRO
	TANQUE GIGANTE
	BONUS
	AVIOES
	TANQUES
	AVIAO GIGANTE
	PEQUENO BARCO
	GRANDE BARCO COM CANHOES
	TANQUES



Preciso de ajudas para:

- REX — Código de acesso para a segunda parte.
- SPIDERMAN — Como derrotar os nossos inimigos e como lhes tirar os objectos?
- TASWORD — (PROCESSADOR DE TEXTO) — Eu tenho uma impressora Citizen 120 D mas, no Tasword, quando escrevo caracteres com acentos ela não os passa para o papel. Será que o programa é mesmo assim? Ou eu não sei como o fazer? Gostava que me ajudassem...

Outra coisa muito importante, é que preciso muito do Art Studio para 128K, isto porque a minha impressora não funciona em 48K. Peço a quem saiba, em que loja (em Lisboa) posso encontrar este utilitário (se existe), que me comunique, ficando eu muito agradecido.

Flying Shark

Eis que o tubarão voador volta, em forma de mapa dos terceiro e quarto níveis, para que os mais atrasados possam avançar neste «velho» jogo. Tudo, pela pena do João Alberto da Nóbrega Lopes, da Rua António Aleixo, 21-1.º, dt São João da Talha, 2685 Sacavém.

Entretanto, este leitor anda algo perdido pelo que o melhor será lerem o pedaço da carta dele já de seguida. E vejam o mapa.

Peço alguma ajuda para os seguintes jogos:

- Um poke para:
 - Wec Le Mans
 - Overlander
 - The Deep
 - Last Duel
 - Silent Shadow

Também peço a quem tiver um desassemblador (bom) e o programa de desenho The Artist II que me ceda em troca de um jogo qualquer.

Dinossauro

Fim da linha, esta semana, com uma carta que chega de longe, daqui do Poço. É dos leitores Miguel Ribeiro e José Lourenço, da Rua da Póvoa de Cima, ED. CPP, 1.º Poente, Paços de Brandão, 4535 Lourosa. Dentro do envelope, respeitando o pedido de «A Capital», estes leitores usaram só um dos lados de cada folha de papel. E nelas escreveram coisas para T-Wrecks (The Muncher, de que aqui se falará um dia destes), The Fury e Emilyn Hughes I. Soccer. Tudo a ler com atenção enquanto se espera por mais uma sexta-feira. Ou sábado, que agora ao sábado também há espaço especial de informação sobre o Spectrum. E os outros computadores...

T-WRECKS/THE MUNCHER — Os vários golpes e movimentos que podem fazer são:

- CIMA → Salto.
- BAIXO → Abaixa-se.
- DIREITA → Anda para a direita.
- ESQUERDA → Anda para a esquerda.
- CIMA + FIRE → Vira a cabeça para cima e abre a boca.
- BAIXO + FIRE → Abaixa-se e, caso algum tanque ou pessoa estiver debaixo do monstro, este dá-lhe um murro e come a pessoa — também se der um murro no tanque.
- DIREITA + FIRE → Dispara fogo para o lado direito.
- ESQUERDA + FIRE → Monstro mexe a cauda e, caso alguém esteja atrás do monstro, esse alguém é esmagado.
- CIMA + DIREITA → Salto para a direita.
- CIMA + ESQUERDA → Salto para a esquerda.
- CIMA + DIREITA + FIRE → Dispara fogo na diagonal para cima.
- BAIXO + DIREITA + FIRE → Dispara fogo na diagonal para baixo.
- Ao virarem-se de um lado para o outro a vossa cauda mexe-se e, caso estejam ao pé de um prédio, atinjam-no com a cauda.
- Caso estejam em cima de um prédio — conseguem-no fazer saltando ao pé do prédio e, quando estiverem no ar, carreguem várias vezes no FIRE — os movimentos são os seguintes:
- CIMA → Andam para cima.
- BAIXO → Andam para baixo.
- DIREITA → Murro para o lado direito.
- ESQUERDA → Saem do prédio saltando para trás.
- CIMA + DIREITA → Murro na diagonal para cima.
- CIMA + ESQUERDA → Saem do prédio saltando para trás.
- CIMA + FIRE → Levantam a cabeça e abrem a boca.
- BAIXO + DIREITA → Murro na diagonal para baixo.
- BAIXO + ESQUERDA → Saem do prédio saltando para trás.
- BAIXO + FIRE → Pontapé para o lado.
- CIMA + DIREITA + FIRE → Dispara fogo na diagonal para cima.
- CIMA + ESQUERDA + FIRE → Levantam a mão e apanham o que estiver ao alcance desta.
- DIREITA + FIRE → Disparam fogo para o lado direito.
- ESQUERDA + FIRE → Levantam a mão.
- BAIXO + DIREITA + FIRE → Disparam fogo na diagonal para baixo.
- BAIXO + ESQUERDA + FIRE → Levantam a mão.

EMILYN HUGHES I. SOCCER — Neste espectacular simulador de um jogo de futebol, o vosso objectivo é vencer (claro) todas as competições em que participam, que podem ser: campeonato, taça ou as duas ao mesmo tempo. Um truque: façam EDIT na vossa equipa e encaminhem a seta para cima das bolinhas, em que algumas estão preenchidas e outras não. Pressionando FIRE conseguirão que as bolas fiquem todas preenchidas, isso fará com que a vossa equipa tenha mais velocidade e técnica. Para fazerem remates rasteiros pressionem a tecla do lado para que estão viradas e FIRE. Se quiserem dar direcção à bola (cima ou baixo), carreguem na direcção respectiva. Remates altos são feitos pressionando FIRE + o lado contrário para que estão virados, podendo dar

direcção à bola. O carrinho e a cabeça são teitos pressionando FIRE + lado para que querem fazer o movimento. Aqui, cuidado pois não podemos ter o controlo da bola e temos que estar perto desta. Vão mudando os jogadores, pois nos níveis mais avançados a luta «corpo a corpo» é feita muito frequentemente e para a ganharem é preciso terem uma boa «fitness». Já agora, como fazer substituições?

THE FURY — Nos níveis mais avançados não tentem ganhar as corridas, pois é muito difícil já que, ao mais pequeno toque, as outras naves destroem-no. Tentem, apenas, acabar a corrida, vão ganhando dinheiro e, depois, comprem armamento até estarem à altura das outras naves.

Fanzines

ESTAMOS a meio do Verão, mas só agora chega aqui ao Poço o número de Janeiro/Fevereiro de «Spectrum Games». Algo que ficará completamente explicado a quem se der ao trabalho de ler a transcrição da (divertida) carta que o «sir» Paulo Jorge N. Neves fez chegar até nós através do seu escudeiro.

A Spectrum Games, indica-se aqui para os que ainda não sabem, fica na Calçada da Memória, 65 r/c D. — 1300 Lisboa.

Há muita coisa boa neste número da revistinha com dicas para jogos e também para Xutos e Pontapés... pera aí, isso é um grupo de «rock». Ah, pois, é um artigo sobre os ditos, não pokes ou dicas. Também, onde é que se metia um poke nos Xutos?

Os Anti-Porcós (mais um grupo musical) também têm direito a espaço na Spectrum Games. Mais espaço, também, devem os editores da revista deixar nas margens. O exemplar que chegou ao Poço está algo «roído» nos cantos, ele há letras que desapareceram. Fora isso, tudo bem, especialmente aquela informação de que as gentes do Spectrum Games vão fazer um jogo de aventura todinho em português. Cá se fica à espera...

Se ficaram interessados, leiam a carta de «sir» Paulo, vejam a capa (que publicamos) do número quatro da Spectrum Games e... não apanhem muito sol.

Esta carta saiu ontem do Castelo Spectrum Games, chegou aqui, hoje, ao Castelo do Poço, passou pelos terríveis monstros de sete cabeças e 400 olhos, pelas aberrações de 100 pés e pelas garatujas de seis braços e quem a trouxe fui eu, o escudeiro de «sir» Paulo Neves. Aqui fica a mensagem do meu amo:

Caros Senhores,
Como é habitual, cá está a publicação do nosso castelo com as últimas notícias daquilo que têm feito os ingle-

ses e espanhóis e que os nossos piratas (que Deus os abençoe) têm fanado para bem ou mal (decida quem quiser) do nosso estado.

A razão desta carta que deve estar agora a ler (espero que o meu escudeiro tenha chegado aí vivo, pois tenho ouvido dizer que os monstros aí das masmorras não têm perdoado) é o se-

guinte: dar a conhecer às classes mais baixas (e às altas também) a publicação do nosso castelo.

Peço em nome de todos os meus servos desculpas pela incompetência deles, pois só agora se lembraram de enviar um número de «S-G» para o Castelo aí do Poço, quando o deviam ter feito em Janeiro.

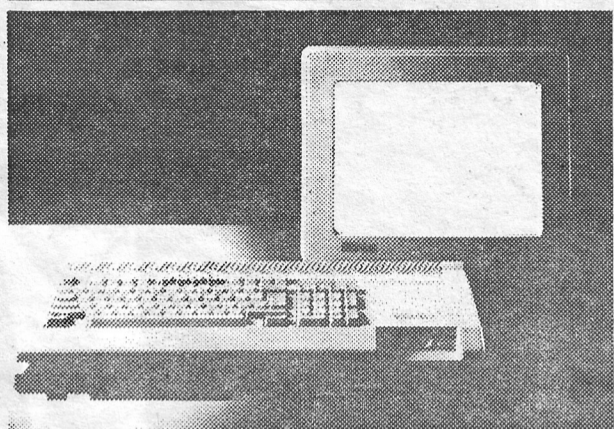
Os números 5 e 6 devem estar aí a chegar (se o meu escudeiro voltar vivo, pois é ele o encarregado do correio).

Despeço-me e desejo felicidades.

Façam bom uso da Fanzine, pois o escudeiro João Caeiro, bem sofreu para a fazer chegar até à vossa fortaleza.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXV

MAIS VIDEOJOGOS E UM CONCURSO ESPECIAL AO SÁBADO



Seis Euro-PC Schneider + monitor a cores + impressora

ANABELA DA SILVA VALENTE ANTÓNIO, de 23 anos, casada de fresco e moradora em Santo António dos Cavaleiros, juntou-se, a semana passada a Maria Margarida Fernandes de Castro, uma estudante universitária de Mem-Martins, na lista dos vencedores do passatempo «Recorte e Cole», que atribui ao longo de todos os sábados de Verão, até 23 de Setembro, um computador Euro PC, da Schneider, acompanhado de monitor e impressora.

Como temos afirmado, «A Capital» está a oferecer aos seus leitores a hipótese de ganharem seis computadores Euro PC, da Schneider, com monitor a cores e impressora, a cada um no valor global de 226 mil escudos. Trata-se de uma iniciativa especialmente dedicada aos mais jovens e ligada aos suplementos especiais de fim-de-semana, com páginas de jogos e tudo o resto que lhes diz respeito. Para concorrer basta comprar o jornal de sábado, recortar o cupão especial e enviá-lo num postal dos CTT para a sede de «A Capital», na Travessa Poço da Cidade, 26 — 1200 Lisboa. Após o terceiro sorteio, a realizar hoje ao fim da tarde, publicar-se-á amanhã o primeiro cupão n.º 4 de «Recorte e Cole», que habilita os leitores para o próximo sorteio, a decorrer no dia 1 de Setembro. Mais uma oportunidade, pois, de ganhar um computador.

Para se habilitar basta recortar o cupão próprio e enviá-lo para «A Capital»

PRÉMIOS EURO PC Schneider

COM O APOIO DE **IFS**

No momento certo, o produto certo, para o cliente certo

Schneider

Responde hoje às necessidades do amanhã



informática Formação e Serviços, Lda.
Rua Castilho, 221 — 1000 LISBOA
☎ 684450 / 693661 — Telefax 684445 — Telex 63756 IFCOMP.P

Schneider AT-286 a um preço de XT

